

TOM Evaluation – Quartile 5 NM

17/09/2014

Present students	3
Later students	-
Present committee members	Jelle (chairman) & Rob Meester (notulist)
Present teachers	-

Opening of the meeting at 12:43

General Remarks

It is a fun module. Quite a broad spectrum of items are being addressed/going to be addressed and the students are very happy with this.

The general difficulty level is not too high but can become time consuming. The students feel like the teachers aren't really up to date with each other yet. A bit of improvement could be made here.

There is also a lack of clarity in many subjects. Not being clear what every part of the module expects of the students, deadlines deliverables etc.

Courses

Sound Engineering

Fits well in the module. However it doesn't really feel like a Create course. The teacher is enthusiastic, has the lessons prepared very well and after giving examples walks around the class to help students. Which is received very well by the students. Furthermore the planning is clear and it is known what is expected of the students.

Math-systems and signals

The students are not too happy with the lectures. Although well visited they have a hard time to follow the teacher. He doesn't speak English too well and he's going a bit too fast in his explanation. Though the students do get the impression he knows what he is talking about. Some of the accompanying slides are also a bit unclear, sometimes in the wrong order and sometimes require the students to go from slide 2 to slide 13. Furthermore the students would like to be able to study a bit more independently. A book or pdf would be really helpful in this case.

Project

The project still feels very chaotic. The students are not sure what to do yet and what is expected of them. A lecture/afternoon to bring this all together would help a lot.

Game Design

Still not very clear what will be expected for this course. Students are asking to maybe split the graphic design from the game design. Having game design when you already have covered some of the basics could improve the game design part.

Individual challenges - tutor

Feels like it could be completely unnecessary. Depending on the tutor you have to do the assignments or not. Again gives students an impression of bad communication between teachers.

TOM Evaluation – Quartile 5 NM

07/10/2014

Present students	Shanna, Jasmijn
Later students	-
Present committee members	Jelle voorzitter & Martijn notulist
Present teachers	-

Opening of the meeting at 12:48

General Remarks

Difficulty of this module is presumed to be quite low. It is nice that all the subject form one module, it gives a better of being busy with one project. This module fits together better than previous modules.

They actually talk about how the lectures are useful for the overall project.

Portfolio challenge is improved from last year.

Courses

Course 1 – Research Project

Very vague, all lecture seem the same. Not everyone has a coach, students could choose any subject for the research but not when it appeared to be an inconvenient subject, students had to pick a new subject.

The idea of learning how to perform a proper research (paper) is very valuable. Students have to actively look whether you are going in the right direction, with the research. Some students had chosen a subject which according to the teacher didn't quite fit in the assignment but they found it out really quite late.

Lectures are not very usefull.

Course 2 – Animated Narrations

The communication between Chris and the other teacher doesn't seem that well, he made a plan for the whole course where students have to make sketches, but students need to use the sketches earlier to make the video. Chris didn't want to give additional assignments to not burden the workload. In this sense the course doesn't fit in the module as nice as you'd want.

Chris is a difficult person to work with, one day he's superpositive the otherday he doesn't know you anymore and dislikes the same work. He often says I don't want to be a kindergarden teacher but he does act like one.

Course 3 – Sound Engineering

Fun course, but the remixing in combination with making of the video offers a bit to much work. Teacher does a good job, clear structure in the course.

Course 4 - Game Design

Teacher has been vague about assignments and late with announcing them. Students had to make a paper game, but it was not explained what a paper game was. Lectures are ok, the teacher looks a bit verstrooid at times, but does ok overall. Modelling and game design should be treated as 2 subjects they follow each other up during one lecture so at times students are still busy with modeling during the game design parts.

Course 5 - Math for Create

It is clear that the math that is being taught can be used for sound engineering, but it's not actually used during sound engineering. Teacher explains well, but you will need to make notes in class to be able to follow the slides. The teacher is responding better to questions. There was no option to ask about the content of the last lecture/assignments before the test. Matlab how it works was not completely clear and caused some problems.

Test was ok, but it was weird that you could access blackboard during test. Students having laptops during a test is not ideal. But not having to do all these things from the top of your head is nice because you would use a laptop during real work.

It was not specified you could use blackboard before the test.

Closing of the meeting at 13:21

12-nov-2014

NM module tom 5, 3^{de} evaluatie.

aanwezig 5 student,

Jelle praat, Rob tikt woorden.

Module algemeen

Gewisselde mening, Het idee van een module was leuk uitwerking was kut. De vakken klonken interessant, alleen op het moment van de vakken doen viel het toch tegen. De moeilijkheids graad was slecht verdeeld. Veel weken weinig te doen, dan opeens 1 week om alles te doen. Props aan Jan voor sound engineering. De rest was redelijk onduidelijk. Slechte deadlines.

Game Design

Download bestand, verander code, analyseer het. In plaats van leer een game te maken. Tijd om vragen te stellen was 1 dag voor de deadline (vragenuur). Niet tijdig aangegeven van rooster wijzigingen. Gedurende de les dingen uitleggen die je al gedaan moest hebben. Het was niet duidelijk wat er gedaan moest. Game Design gebruikte een boek die men nauwelijks had gebruikt. Je had hem nodig voor 1 opdracht en voor de rest zag je het boek niet terug. De lenses in het boek werden door een paar studenten wel gebruikt. Alhoewel er 100+ waren werd er maar gevraagd voor ongeveer 5.

Tips: Eerder beginnen met het vak. 2 informatieve lectures, stond op het internet. Alles stond opzich wel op het internet en kon je zelf goed uit komen.

Animated narration

Het vak is samengevoegd in de tom module waardoor dit vak de tijd en aandacht niet heeft gekregen die het nodig heeft. Het animeren kost redelijk veel tijd maar je krijgt de tijd er niet voor. Het vak was te makkelijk. Het kwam over op dat Chris het niet fijn vond dat zn vak was ingekort en daardoor straalde dat niet over op de studenten.

Research Project

Het was heel onduidelijk. student kreeg geen feedback op zijn deliverables. 2 dagen voor de deadline pas feedback van Job. Jan gaf goed feedback en snel. Studenten heel blij ermee. Veel deadlines, maar ze maakten niet uit behalve de laatste deadline. Het was beter geweest als het sneller was gegaan. Veel kleine deadlines en opeens 1 grote. De eisen voor de eindbeoordeling was niet heel duidelijk, veel spelfouten en een voorbeeld zou beter zijn geweest. De poster die gemaakt moest worden was

per mentor verschillend. De één had andere requirements dan de ander. De tutors moesten requirements stellen. Terwijl ze weer op andere punten beoordeeld worden. De project requirements moeten als 1 worden samengesteld. Verslag naar coach, poster naar tutor/coach. Coach/tutor geven dan 2 verschillende versies van feedback en allebei stellen ze andere standaarden. Niemand wist zeker wat er in de poster moest staan. Eigen beoordelingen geven aan je eigen deliverables.

Portfolio

Portfolio moest geupdate worden in dezelfde tijd als je vakken/deliverables moet inleveren. Zodat je de portfolio moest updaten.

Matlab is nooit uitgelegd. Na een paar lectures had de leraar pas door dat matlab niet behandeld was voor de studenten. Goede lectures, begrijpelijk, leraar legt dingen goed uit en is er begrijpelijk in als je iets niet snapt. Het werd pas duidelijk bij de toets dat je de laptop erbij mocht gebruiken. Goede moeilijkheids graad. Het was niet heel duidelijk bij de toets dat je bij de multiple choice vragen uitleg moest geven.

Project

Woensdag was alles tegelijk. Job behandelde persoonlijke vragen klassikaal en klassikale uitleg deed hij persoonlijk. Het was een erg leuk project om te doen. Maar de uiteindelijke tijdsdruk was wel heel erg bijelkaar gepropt. Er zou voor blender wel wat student assistenten ingezet kunnen worden. 2-3 weken de opdrachten afmaken en dan aan het werk voor het project. Of een goede verdeling gedurende de hele module richting de deliverable.

Sound Engineering

Jan was heel erg fijn om te hebben. Goede feedback, goede lectures.

Is het Create?

De vakken vallen goed bij het Create curriculum.

Algemeen

De verspreiding van de workload was slecht gedurende de hele module. Veel mensen teveel druk gedurende het einde van de module.

De New media vakken kunnen goed in 1 module. Alleen moet het beter verspreid worden over de gehele module.

Het is niet duidelijk hoe men nou eigenlijk cijfers gaan krijgen. Duidelijkere planning, betere verspreiding van vakken/deadlines. De cijfer requirements verduidelijken.

Chris Vermaas blijft onduidelijk, wisselvallige beoordeling.

De projecten showing op een beter scherm. Beamer bleef adjusten.

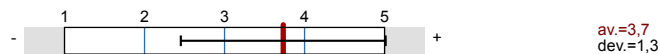
Mail enquete lijst even door.

B-CREA
 2014-201400242-1A; New Media
 No. of responses =15; Response rate =50%

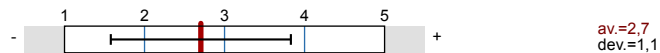
UNIVERSITEIT TWENTE.

Overall indicators

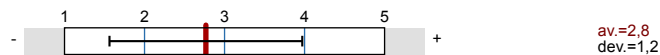
ALGEMEEN (Scale width: 5)



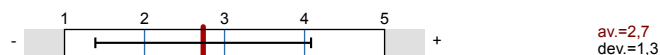
MODULE (Scale width: 5)



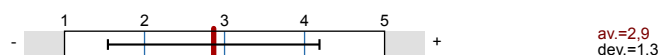
LEREN (Scale width: 5)



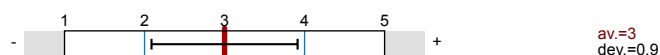
PROJECT (Scale width: 5)



TOETSING (Scale width: 5)



INZET VOOR STUDEREN (Scale width: 5)



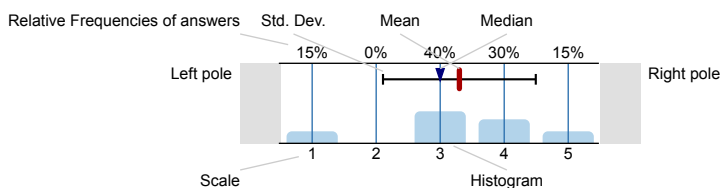
WAARDERING (Scale width: 5)



Survey Results

Legend

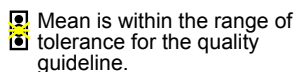
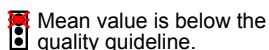
Question text



n=No. of responses
 av.=Mean
 md=Median
 dev.=Std. Dev.
 ab.=Abstention

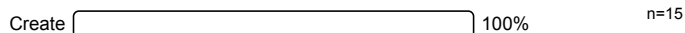


Description of quality symbol

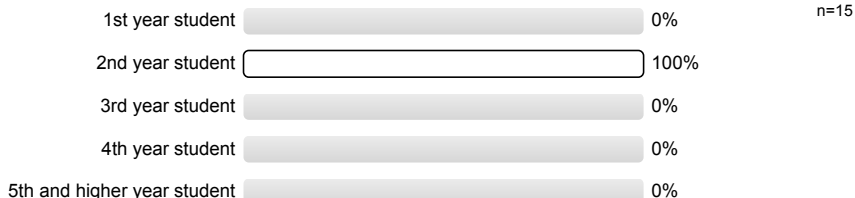


1. GENERAL

1.1) I am a student in ...



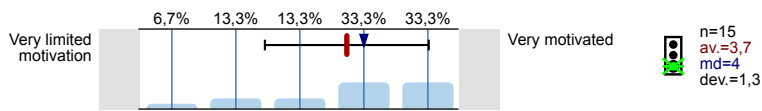
1.2) Based on my start date in this programme I am now a ... year student



1.3) I could have studied the full number of hours. Consider for instance: medical limitations, top sport arrangements.

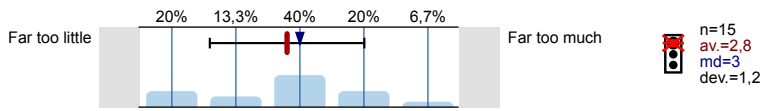


1.4) I am a motivated student.

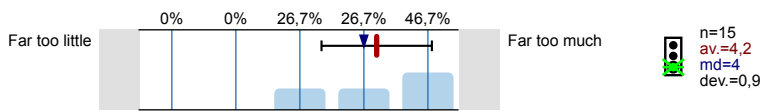


2. MODULE

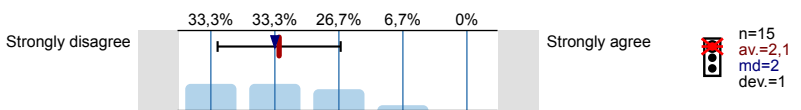
2.1) As a whole, I found the module challenging.



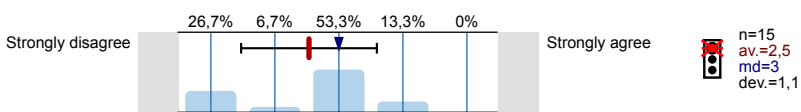
2.2) In general, I had enough prior knowledge to successfully do the module.



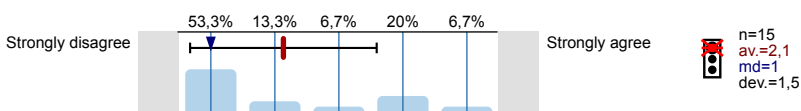
2.3) During the module I continuously knew what was expected of me. Consider for instance: participating in lectures and tutorials, active and collaborative role in project, self-study.



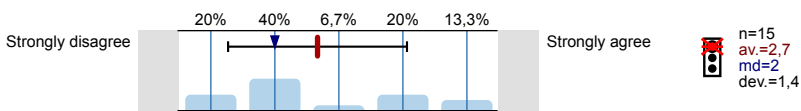
2.4) As a whole, I learned a lot in the module.



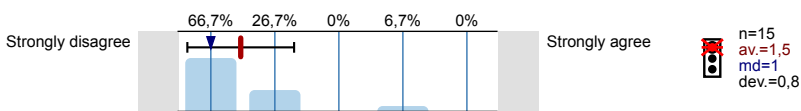
2.5) The module was logically put together. Consider for instance: parts of the module were connected well, good sequence of module part, learning pathways (in Dutch: leerlijnen).



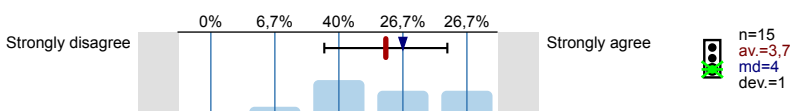
2.6) The content of the module fulfils my expectations well. Consider the objectives of the module.



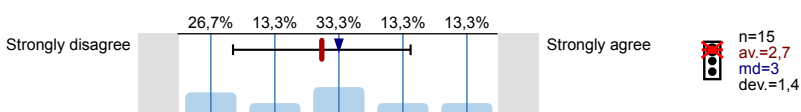
2.7) The module was well organised. Consider for instance: clear assignments, clear rules for assessment.



2.8) I was satisfied with the time-table. Consider changes and timely information.

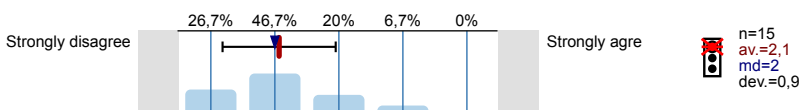


2.9) The digital learning environment, including information provision, was good. Consider: Blackboard, Orisis, web site(s).

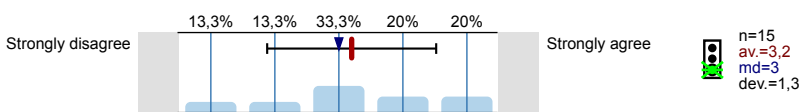


3. LEARNING

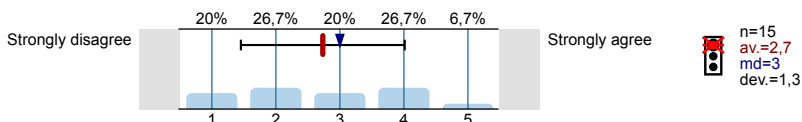
3.1) I have learned a lot thanks to the teachers, tutors, teaching assistants, etc.



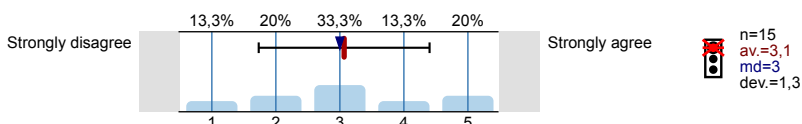
3.2) The study material had a good fit with the subject. Consider for instance: books, lecture notes, guidelines, articles.



3.3) In general, the teaching and learning in the module had a good fit with how I learn. Consider for instance: to think first than do, learning in cooperation, applying in reality.



3.4) I have learned much from collaborating with my fellow students.

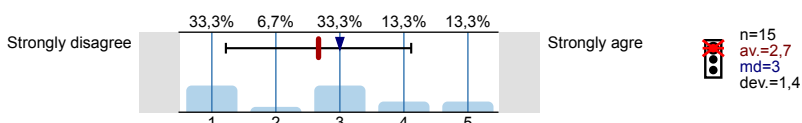


4. PROJECT

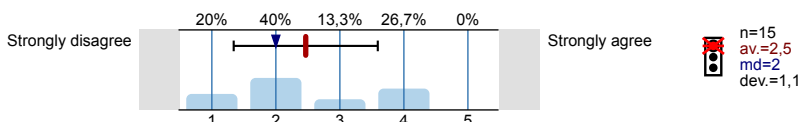
4.1) Was there a project in the module?



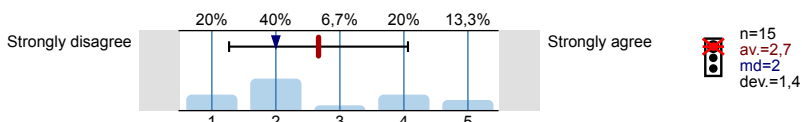
4.2) The project taught me collaboration with other students.



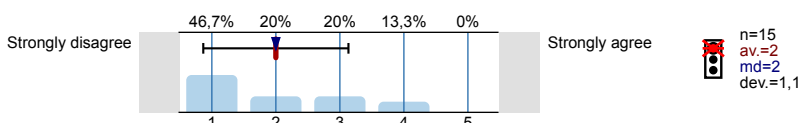
4.3) The project taught me doing a project (including time management).



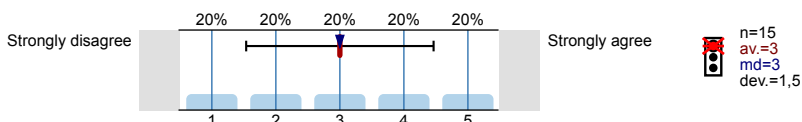
4.4) The project taught me to develop a solution to a problem.



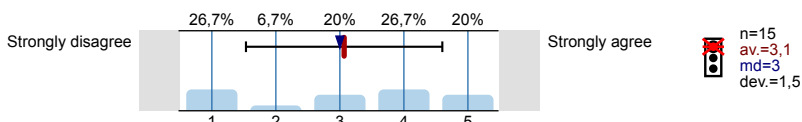
4.5) The project taught me to test a solution to a problem.



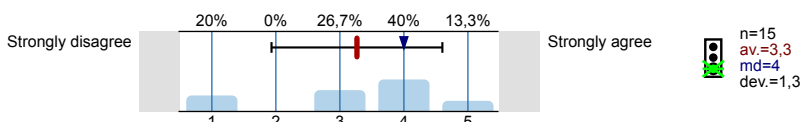
4.6) The project taught me applying knowledge learned.



4.7) The project taught me to integrate different topics I've learned in the module.

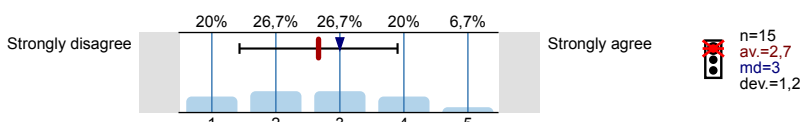


4.8) The project taught me to develop knowledge and new insights.

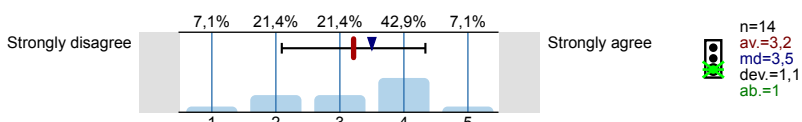


5. ASSESSMENT

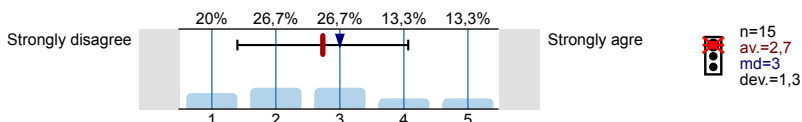
5.1) Throughout the module I knew ahead of time how I was assessed. Consider form and content (f.i. written and verbal exams, presentations, assignments).



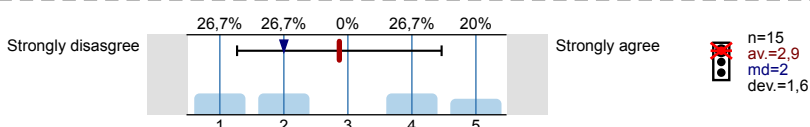
5.2) The tests were suitable to determine whether I'd learned sufficiently.



5.3) The assessment (including possible intermediate assessments) have stimulated me to learn.

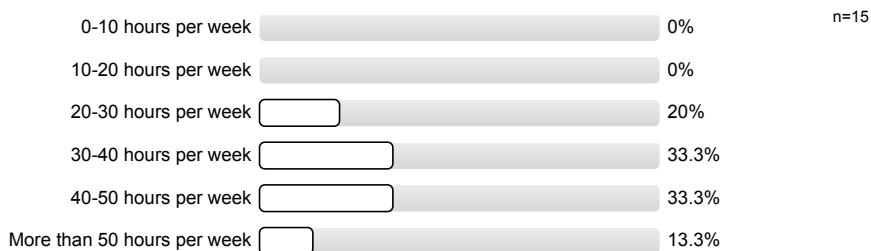


5.4) Throughout the module I had enough time to prepare for each assessment.

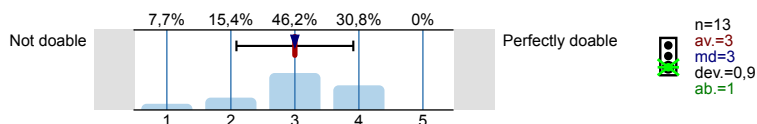


6. EFFORT TO PUT INTO STUDY

6.1) On average, during the entire module, I studied per week: This is about all types of teaching and learning, so: lectures and tutorials, self-study, assignments, project, etc.

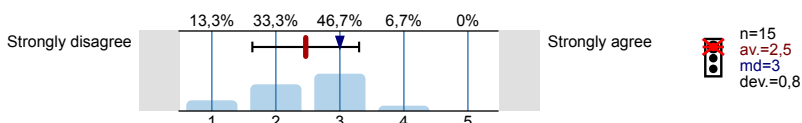


6.2) In general, the amount of study time I had to put in was doable. Consider the entire module and possible fluctuations of workload in it.

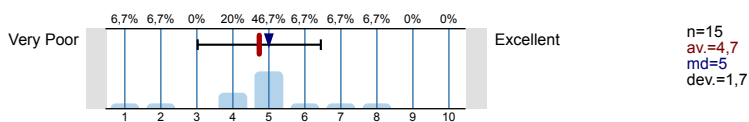


7. APPRECIATION

7.1) Based on the module, I would recommend this UT study programme to others.



7.2) In summary, I give the module the following grade. 1 very poor, 10 excellent



Profile

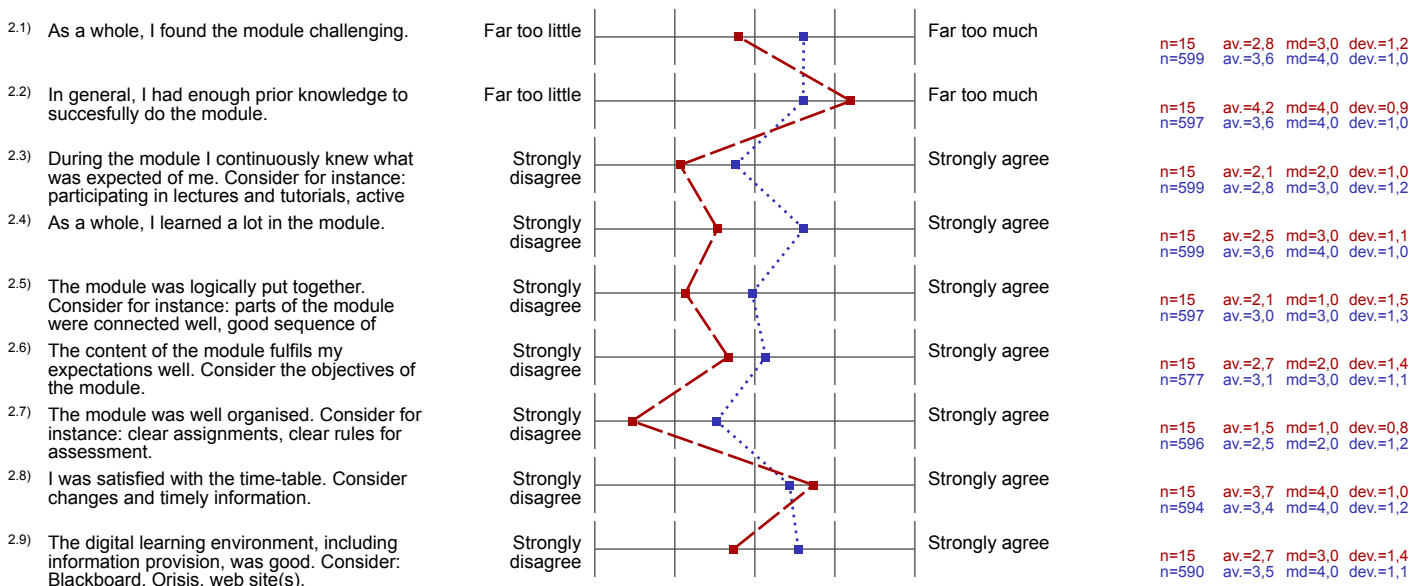
Subunit: TOM
 Name of the instructor: B-CREA
 Name of the course: New Media
 (Name of the survey)
 Comparative line: Comp SEQ* B2 modules 2014 1A

Values used in the profile line: Mean

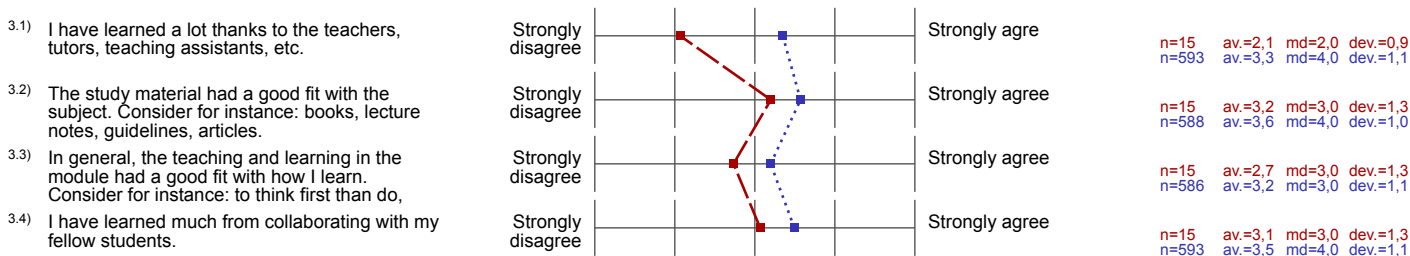
1. GENERAL



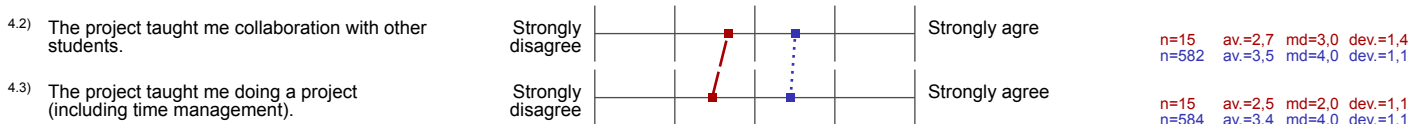
2. MODULE



3. LEARNING



4. PROJECT



4.4) The project taught me to develop a solution to a problem.	Strongly disagree		Strongly agree	n=15 av.=2,7 md=2,0 dev.=1,4 n=583 av.=3,4 md=4,0 dev.=1,1
4.5) The project taught me to test a solution to a problem.	Strongly disagree		Strongly agree	n=15 av.=2,0 md=2,0 dev.=1,1 n=570 av.=2,9 md=3,0 dev.=1,3
4.6) The project taught me applying knowledge learned.	Strongly disagree		Strongly agree	n=15 av.=3,0 md=3,0 dev.=1,5 n=588 av.=3,5 md=4,0 dev.=1,1
4.7) The project taught me to integrate different topics I've learned in the module.	Strongly disagree		Strongly agree	n=15 av.=3,1 md=3,0 dev.=1,5 n=585 av.=3,3 md=3,0 dev.=1,1
4.8) The project taught me to develop knowledge and new insights.	Strongly disagree		Strongly agree	n=15 av.=3,3 md=4,0 dev.=1,3 n=585 av.=3,5 md=4,0 dev.=1,0

5. ASSESSMENT

5.1) Throughout the module I knew ahead of time how I was assessed. Consider form and content (f.i. written and verbal exams,	Strongly disagree		Strongly agree	n=15 av.=2,7 md=3,0 dev.=1,2 n=595 av.=3,4 md=4,0 dev.=1,3
5.2) The tests were suitable to determine whether I'd learned sufficiently.	Strongly disagree		Strongly agree	n=14 av.=3,2 md=3,5 dev.=1,1 n=590 av.=3,0 md=3,0 dev.=1,2
5.3) The assessment (including possible intermediate assessments) have stimulated me to learn.	Strongly disagree		Strongly agree	n=15 av.=2,7 md=3,0 dev.=1,3 n=590 av.=3,4 md=4,0 dev.=1,1
5.4) Throughout the module I had enough time to prepare for each assessment.	Strongly disagree		Strongly agree	n=15 av.=2,9 md=2,0 dev.=1,6 n=595 av.=3,0 md=3,0 dev.=1,3

6. EFFORT TO PUT INTO STUDY

6.2) In general, the amount of study time I had to put in was doable. Consider the entire module and possible fluctuations of workload in it.	Not doable		Perfectly doable	n=13 av.=3,0 md=3,0 dev.=0,9 n=592 av.=3,3 md=3,0 dev.=1,2
---	------------	--	------------------	---

7. APPRECIATION

7.1) Based on the module, I would recommend this UT study programme to others.	Strongly disagree		Strongly agree	n=15 av.=2,5 md=3,0 dev.=0,8 n=584 av.=2,9 md=3,0 dev.=1,2
7.2) In summary, I give the module the following grade. 1 very poor, 10 excellent	Very Poor		Excellent	n=15 av.=4,7 md=5,0 dev.=1,7 n=598 av.=5,7 md=6,0 dev.=1,9

Comments Report

7. APPRECIATION

7.3) I found the following to be the strongest points of the module.

- -Erg uitdagende projecten!
- Alle vakken sloten goed bij elkaar aan.
- De sound engineering course was goed en interessant. Ook was dit vak goed georganiseerd.
De docent voor wiskunde was erg prettig en kon goed uitleggen.
Tutor (Richard Bults) gaf goede uitleg over poster en begeleide in ontwerpproces.
Coach voor research (Jan Koornstra) gaf erg snelle en goede feedback op draft research report.
- De vrijheid die geboden wordt om de eigen module naar eigen inzicht in te vullen.
- Het project (animatiefilm maken) vroeg alle kennis van andere vakken (op game design na) te combineren. Je wist precies waarvoor je het leerde.
- Integratie van alle vakken
- Leuke onderwerpen.
Veel ruimte om creatief te zijn.
Veel ruimte om te leren wat je zelf wilt leren.
- Sound engineering
De nieuwe wiskunde docent was ook zeker prettig
- Sound engineering courses
- The concept of the module was good such as the animated movie.
- none
- sound engineering was interessant.
tutor(richard bults) behandelde de poster goed.

7.4) These are my suggestions for the improvement of the module.

- -Te veel grote assignment die in een korte tijd af moesten.
- Betere richtlijnen over de hetgeen ingeleverd moet worden zodat er op zijn minst enige houvast is in wat er precies gedaan moet worden. De vage omschrijving bij elke opdracht is zo ruim te interpreteren dat het makkelijk mogelijk is om 2 of 3 keer het aantal uren in een opdracht te stoppen dan de uren die normaal voor het aantal EC van het vak te verdienen is.
- De eerste 5 weken hadden naar mijn idee te weinig werkdruk, terwijl de laatste 5 weken te veel werkdruk hadden.
- Dit project niet meer doen, verzin iets anders.
- Er zijn tussen door geen deadlines, alles (project, spel, research) moest de laatste week af. Vooral voor de animatiefilm, waar alles gecombineerd werd zou het fijn zijn om tussentijds deadlines te hebben. Er moeten daar namelijk 3 dingen gebeuren: eerst een verhaal bedenken, dan animeren, dan geluid daarvoor opnemen. Als we voor deze drie fases een aparte deadlines hadden gehad (die ook alleen als richtlijn zou kunnen dienen en niet verplicht zijn) dan weet je of je op schema ligt of niet. Ik kon zelf uiteindelijk moeilijk inschatten hoe lang elke fase zou kosten en kwam daardoor uiteindelijk tijd tekort, omdat we te lang over de eerste fase (verhaal bedenken) hebben gedaan. Daarnaast was het onduidelijk welke uren en waren ingeroosterd om geluiden op te nemen. Toen ik met de leraar wilde afspreken om geluiden op te nemen de week voor de deadline, bleek dat hij toen niet aanwezig zou zijn en dat het werkcollege van dat moment daarvoor was bedoeld. Als ik dat eerder had geweten had ik me daarop kunnen voorbereiden.
- Literally everything else.
- Opdracht voor Game Design en 3D Graphics moeten sneller nagekeken worden.
Game Design moet meer aandacht krijgen, dit vak was heel erg ondergesneeuwd.
Studenten moeten eerder in contact komen met de coaches.
Animated Narration kreeg veel te weinig aandacht. Ik heb helemaal niet vrij kunnen oefenen om meer verhalen te verzinnen, het ging alleen maar om het verbeteren van oudere ideeën.
Animated Narration moet meer tijd krijgen zonder druk van de film, het liefst voor de module van de film.
Chris Vermaas moet eerder geïnformeerd worden over de vorm van de module.
- Organisatie
- The execution of the concept was bad. And remove the Tom module system.

- Wiskunde: MATLAB had beter uitgelegd kunnen worden.

Animated Narration: sloot slecht aan op de rest van de module. Het was voor de docent niet duidelijk wat zijn vak eigenlijk inhield, doordat dit steeds werd veranderd. Ik had graag een los project voor Animated Narration gedaan, waarbij ik niet vast had gezeten aan Blender.

3D Graphics / Game Design: weinig tutorials. Weinig opdrachten. Onduidelijke deadlines. Uitleg sloot niet aan op project. Vragenuur over game design kwam letterlijk één dag voor de deadline, in een tijdslot waar iedereen met andere project gerelateerde dingen bezig was.

Project: had tussendeadlines kunnen gebruiken. Misschien kan dit gecombineerd worden met opdrachten voor 3D Graphics?

Research project: erg onduidelijk. Er was geen goede uitleg over het report. Misschien kan een voorbeeld beschikbaar gemaakt worden?

- alle andere dingen!

Animated narrations moet anders ingedeeld, liep totaal niet synchroon met de rest van de module

3D graphics had maar 1 opdracht en het project. dit hadden meer 'project gerelateerde' opdrachten moeten zijn. Zo was er ook minder tijdsdruk geweest met het afmaken van de animated video.

Game design was vreselijk geplanned. er was 1 totaal nutteloze opdracht midden in de module en er was 1 eindopdracht die in de week was gepland met ALLE ANDERE DEADLINES. Hierdoor had niemand tijd deze fatsoenlijk te maken.

Deadlines moeten niet meer verschoven worden! Dit zorgde voor onnodige tijdsdruk aan het eind en te weinig tijdsdruk in het begin van de module.

De research paper had in de eerste helft van de module moeten zitten, niet door de hele module heen.

Bij wiskunde moet MatLAB beter worden uitgelegd. Er werd vanuit gegaan dat wij al wisten hoe matlab werkt maar wij hadden hier nog nooit mee gewerkt.

Bij wiskunde had een vragenuurtje een paar dagen voor elk tentamen erg prettig geweest. We hadden nu geen mogelijkheid om de docent vragen te stellen tussen de laatste lecture en het tentamen.

- research project paste niet goed in de module.

de planning voor deze module was absoluut niet goed. deadlines werden te veel verschoven. aan het begin van de module was er bijna niks te doen en aan het eind van de module waren er teveel deadlines te dicht op elkaar.

voor het vak animated narations had ik graag nog een animatie gemaakt als de planning dat had toegelaten. het was voor de docent niet duidelijk wat zijn vak inhield voor deze module.

3d graphics: te weinig opdrachten. misschien hadden een aantal lectures vervangen kunnen worden door het behandelen van hoe daadwerkelijk dingen te doen in blender ipv uitleg te geven over onderwerpen die uiteindelijk niet relevant waren voor de opdracht. wat handig was geweest was meer tussendeadlines, bijvoorbeeld voor een rigging assignment gewoon de characters van je film riggen. de week daarna leren hoe je je characters gaat animeren en de week daarna behandelen hoe je een scene op zet incl camera movements, achtergrond objecten en characters.